

MOBILE SUIT  
MSZ-006

# ZETA GUNDAM

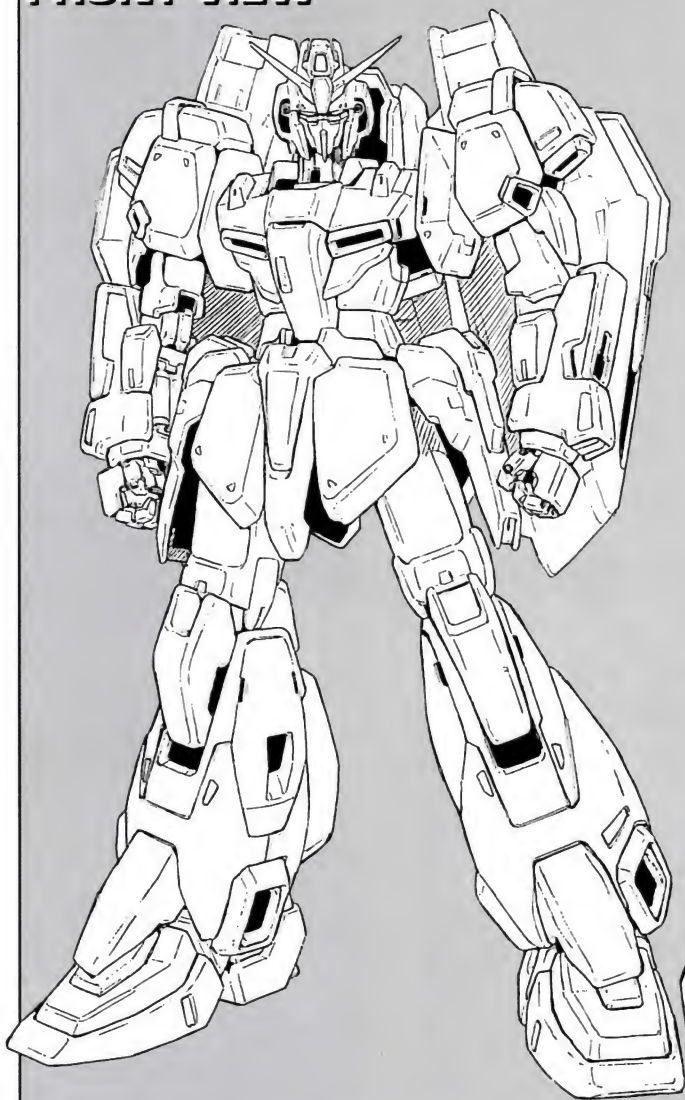
A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE  
VARIABLE FORM MOBILE SUIT



反地球連邦政府組織（エウゴ）  
可変型試作モビルスーツ  
MSZ-006「ゼータガンダム」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル



## FRONT VIEW



U.C.0080年代、「ティターンズ」と「エゥーゴ」の対立は激化していた。連邦軍を後ろ盾とするティターンズは着実に勢力を拡大しており、軍そのものが掌握されるのは時間の問題だった。そういった状況を打開するため、エゥーゴは独自に戦力の拡充を開始した。

エゥーゴが協力を仰いだアナハイム・エレクトロニクス社は、いわゆる宇宙産業のあらゆる分野に進出していた巨大企業で、戦後、ジオニック社の吸収合併をはじめとする構造改革によって、一躍MS産業のトップに君臨していた。そして連邦軍を最大の顧客としながら、ティターンズにもエゥーゴにも武器を供与していた。

画期的な新素材である「ガンダリウムγ（ガンマ）」の技術供与を伴う裏取引によってアナハイム社の協力を取り付けたエゥーゴは、ガンダリウムγを採用したRMS（MSA）-099リック・ディアスを完成させると同時に、さらなる次世代の超高性能MSを開発するべく「Z（ゼータ）プロジェクト」を立案、実行した。

エゥーゴにとって、複数のミッションを同時にこなせる「可変MS=TMS（Transformable Mobile Suit）」は、ぜひでも手に入れなければならないものだった。単体で複数のアビリティを持つ機体の戦略的、戦術的な価値は計り知れない。実際、連邦軍やティターンズが投入してく

るTMSはエゥーゴの戦略にとって、大きな障害となっており、基本的な戦力差は歴然としていた。

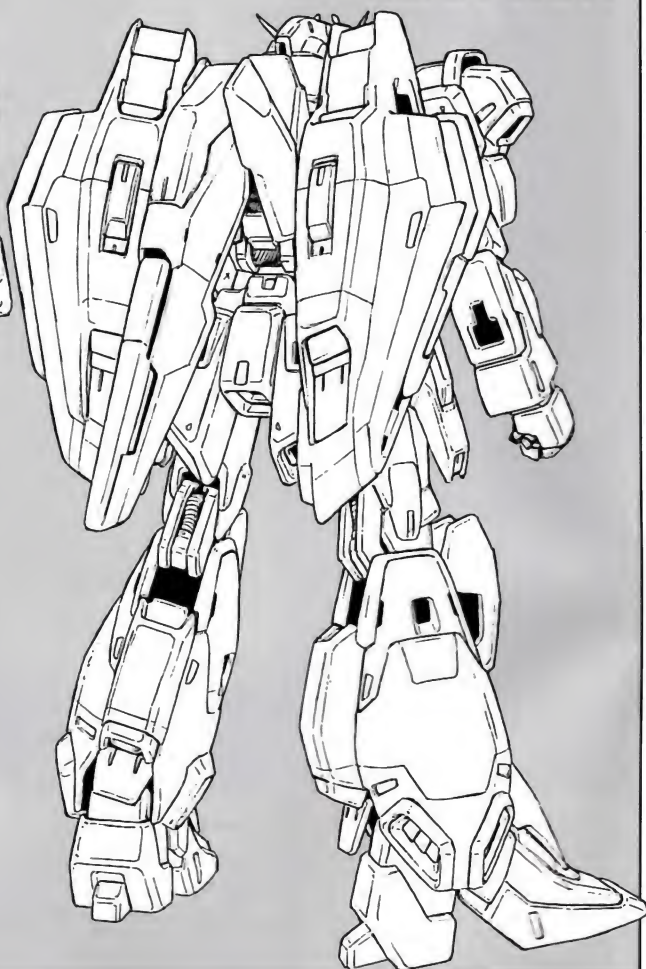
U.C.0087年3月。ティターンズの施設からRX-178ガンダムMk-IIを強奪したエゥーゴは、この機体からムーバブル・フレームの技術を手に入れ、同時に大気圏突入用のオプションとしてフライング・アーマーを開発した。そして、ジャブロー降下作戦の後、すでに開発されていた試作機MSZ-006X型をベースとして、ウェイブライダーへの変形機能を持つZガンダムを完成させた。

Zガンダムは、宇宙空間から重力下までの連続運用を可能とする破格の汎用性を持つ機体である。最も大きな特徴は、「標準兵装のまま単体で大気圏突入が可能」だということで、さらに、突入中の機動さえ可能としている。通常のMSは、熱圏においては行動を極端に制限されるが、Zガンダムは、その領域においてさえ戦闘能力を有するのである。

この機体にとって幸運だったのは、必要な技術がすべて蓄積されていたことだろう。軽量で堅牢なガンダリウムγ、可変機構に不可欠なムーバブル・フレーム。そして、それを可能とする資金力や政治的な要請、時流的な環境などが整っていたからこそ、圧倒的に高性能でありながら、非常に短期間で完成できたのである。

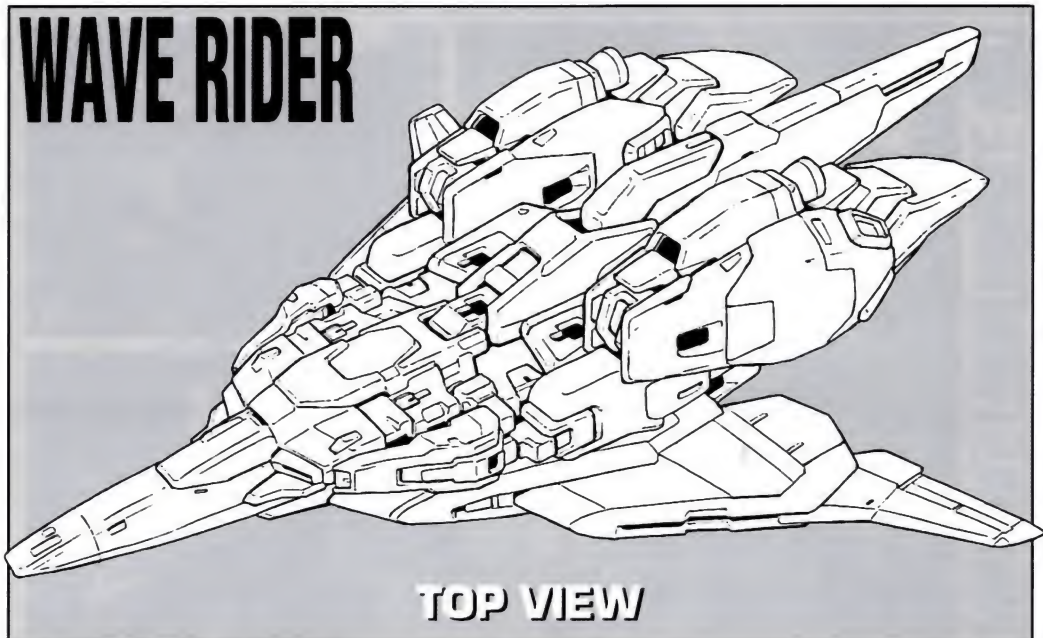
## MSZ-006 ZETA GUNDAM MOBILE SUIT MODE

## REAR VIEW





# WAVE RIDER



TOP VIEW

Zガンダムは、それまでに一般化していたMSの概念を覆すような基本構造をもっている。この時期は、連邦軍が独自に開発した技術と公国軍が開発した技術の融合が積極的に計られた時期であり、それによってMSの関連技術は飛躍的な発展を遂げた。そんな中で、ムーバブル・フレームに代表されるMSの基本構造の抜本的な変革は、MSというものを非常にフレキシブルなシステムにまで概念化したのである。

ムーバブル・フレームは、MSの稼働構造を極限まで単純化し、稼働そのものに必要とされる構造をコンパクトにまとめあげた。このことは機体各部のブロック化を可能とし、メンテナンスや機体の改善において画期的な省力化を実現した。極端に言えば、この時期のMSは、このフレームのみで稼働することも不可能ではない。そして、それにプロペラントや武装を内装し装甲を据えつける。つまり、この時期のMSは、ムーバブル・フレームという骨格に、燃料や武装を筋肉として、装甲を皮膚としてまとめているのだ。この構造が採用されたRX-178ガンダムMk-IIは、いわばMSの理想の一側面である「擬人化」を、ほぼ完璧な形で実現しているのである。

このフレームは、ヒンジとしての機能とアクチュエーターとしての機能を併せ持っている。つまり、「関節」としての機能を単独で実現できるため、機体構造そのものを変更する場合においてもデッドスペースがなくなるのである。しかも各関節は実用上必要な機能を内装でき、一年戦争末期に連邦軍が開発したマグネットコーティング技術も採用されているため変形稼働においても支障が生じない時間内で瞬時に変形できる。

また、Zガンダムに採用されるガンダリウムγは、RX-78ガンダムに採用されたルナチタニウムを改善した素材で、更なる軽量化と高剛性の獲得を実現した。

この素材の採用がなければ、Zガンダムは機体各部の自重によって機動性や運動性を損ない、変形に要する時間も短縮できず、実用兵器としては完成できなかっただろう。

これはそれまでの戦術においては有り得ないことだった。もっとも端的な例を挙げれば、Zガンダムは自らのMSとしての機動戦闘能力を、自力で戦線に空輸できるのだ。これは既存のいかなるMSにも不可能だったことである。一年戦争における「ガンダム」の汎用性が、それ以降のMSの指標とされたことは想像に難くないが、それを最もドラスティックな形で実現したのがこの機体だったということもできるだろう。

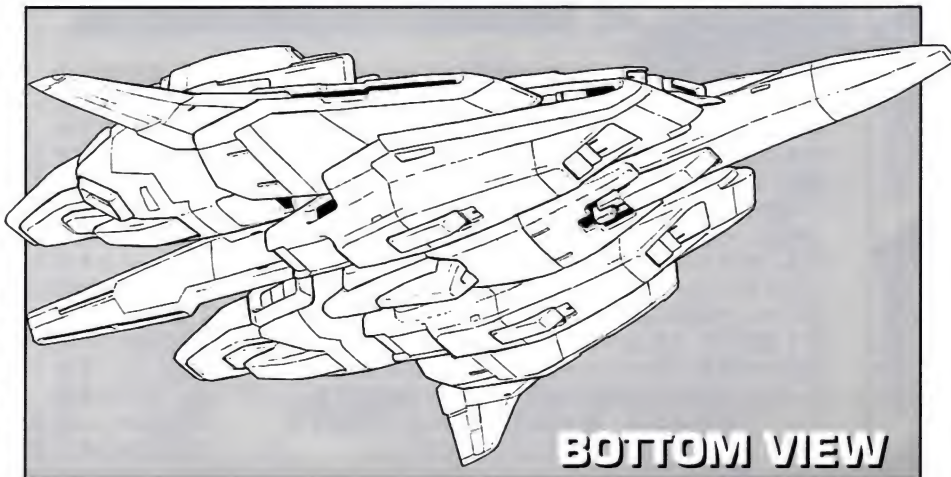
U.C.0080年代以降のMSは、戦闘能力の拡充が重視され、ビーム兵器やジェネレータの大出力化、それらを稼働させるためのプロペラント増加と内装兵器の複合化に伴う機体の大型化が一般的な傾向となっていた。つまり「MS」というシステム全体が複雑化していったのだ。これは、MSのスペックのいたずらなインフレーションを招き、また、MS単体の開発費の高騰を招いた。そして、MSの量産機と試作機、高級機といった階層構造を決定的なものとし、実効的な戦力の拡充よりも、フラッグシップ機の開発の偏重という、非常に偏った設計コンセプトの蔓延にも結びついていった。

Zガンダムは、その傾向を助長する端緒にある機体ではあったが、機体の軽量化とジェネレータの大出力化によって絶妙にバランスしていたため、むしろパワーウェイトレシオが重視されたU.C.0100年代以降のMSに近く、系列機の優秀さも相まって高く評価されている。そしてこの時期以降、いわゆるZ系のパイロットは「Z乗り」とも呼ばれ、エースパイロットの代名詞ともなっていたのである。その意味でも、この機体の先見性や優秀さは破格のものであり、MSの進化を先取りしていた機体であると言えることができるだろう。

Zガンダムに求められていた機能は、常識的に見れば相反する側面を持っている。しかし、圧倒的な軽量化とムーバブル・フレームの持つフレキシビリティを最大限に活用「変形」することによって、Zガンダムは相いれない側面を併せ持つことを可能とした。

MSとウェイブライダーは、基本的な構造が全く異なるばかりでなく、全く違う技術が必要とされる。しかし、だからこそ双方の特性を同時に実現することによってZガンダムは戦略的な意味を持つ。

これは、この機体の兵器のユニットとしての性格を任意に変更できることを意味し、そ



BOTTOM VIEW



MSZ-006  
Snap shotParts name  
of MSZ-006

Parts List

Head &  
Arm Unit

Leg

Body

Wing &  
Tail StabilizerWeapons &  
Final Assemble

# MSZ-006 ZETA GUNDAM

## A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT



宇宙世紀  
U.C.0083年12月。公国軍の残党狩りを目的に設立された「ティターンズ」は、連邦軍のエリート集団を標榜し、スペースノイド弾圧の傾向を強めていた。それは逆に連邦政府に対する反発を生み、反地球連邦政府組織「エウゴ（A.E.U.G=Anti Earth United Government）」の活動を活発化させることとなった。さらに「30パンチ事件」と呼ばれる大虐殺事件を契機として、連邦軍内部にもエウゴに賛同する協力者が増え、かねてよりのスポンサーであった月企業連合体は、巨費を投じてエウゴの兵器調達を援助した。さらにMS開発における最大手であるアナハイム・エレクトロニクス社の協力を取りつけたエウゴは、U.C.0087年3月、ティターンズの試作MS3機を強奪し、事実上の宣戦布告とした。一年戦争以後、最大規模の戦闘にまで発展する「グリプス戦争」の戦端はこうして開かれた。

一年戦争以来、デラズ紛争を経て潜在的に進化を続けていたMSは、この時点を境に爆発的進化を遂げた。その中でも、特にこのZガンダムは、複数のミッションに対応できるフレキシビリティと高い戦闘能力を持ち、この時代を代表する高性能MSとなった。

この機体の主パイロットであり、なおかつ基本設計者でもあるカミーユ・ビダンは、サイド7のコロニーグリーンオアシスに暮らしていた学生で、ガンダムMk-II強奪の現場に居合わせたことによりエウゴに参加。グリプス戦争の渦中に身を投じる。

彼はエウゴが新造した機動巡洋艦アーガマと行動を共にし、ジャブロー降下作戦やキリマンジャロ攻防戦、アポロ作戦、メールシュトローム作戦などにおいて目覚ましい戦果を挙げた。だがしかし、ティターンズ壊滅後の彼の消息は否として知れない。



# MSZ-006 ZETA GUNDAM

MSZ-006  
Snap shot

Parts name  
of MSZ-006

Parts List

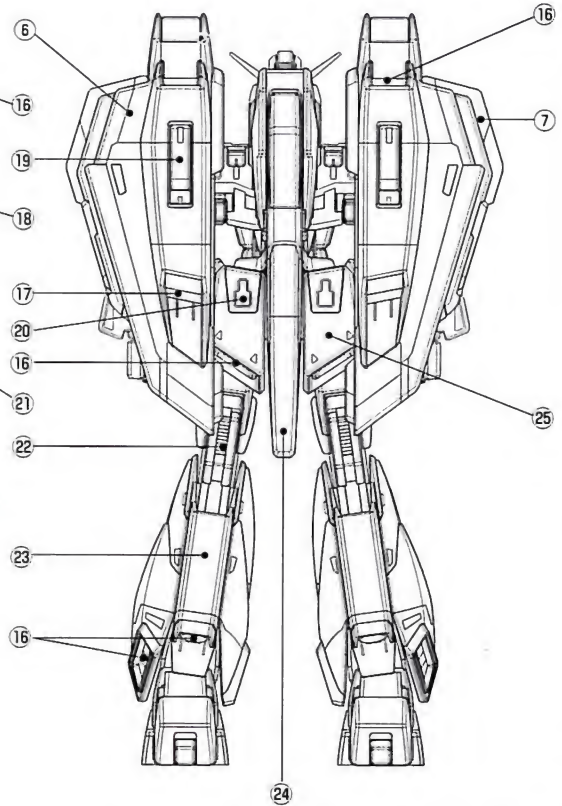
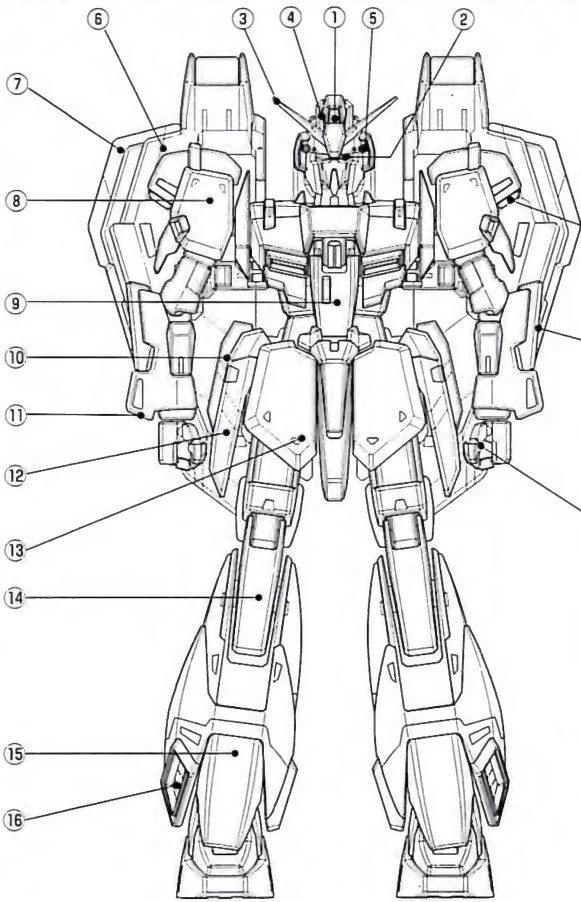
Head &  
Arm Unit

Leg

Body

Wing &  
Tail Stabilizer

Weapons &  
Final Assemble



- |            |                 |                |              |                |
|------------|-----------------|----------------|--------------|----------------|
| ①メインカメラ    | ⑩サーベルラック        | ⑲ランディングギア/スキッド | ⑳グリップ        | ㉓ナロウレンジセンサー    |
| ②サブカメラ     | ⑪グレネードランチャー     | ㉔ハードポイント       | ㉔ターゲットセンサー   | ㉔データ/パワーサプライヤー |
| ③メインアンテナ   | ⑫サイドアーマー        | ㉕マニピュレーター      | ㉕エネルギーバック    | ㉕オプショングレネードバック |
| ④サブアンテナ    | ⑬フロントアーマー       | ㉖パワーサプライヤー     | ㉖マウントラッチ     | ㉕グレネード         |
| ⑤60mmバルカン  | ⑭ニージョイントアーマー    | ㉗バーニアカバー       | ㉗ロングサーベルトリガー | ㉕ビームサーベル/ビームガン |
| ⑥フライングアーマー | ⑮フットジョイントアーマー   | ㉘バーニアスタビライザー   | ㉘ロングレンジセンサー  |                |
| ⑦ウイング      | ⑯バーニアスラスタ       | ㉙リアアーマー        | ㉙サブグリップ      |                |
| ⑧ショルダーアーマー | ⑰バーニアスラスタ/インターク | ㉚サブセンサー        | ㉚メイングリップ     |                |
| ⑨コクピットハッチ  | ⑱マルチプルハードポイント   | ㉚バリアブルパレル      | ㉚グリップカバー     |                |

／グレネードサプライヤーハッチ

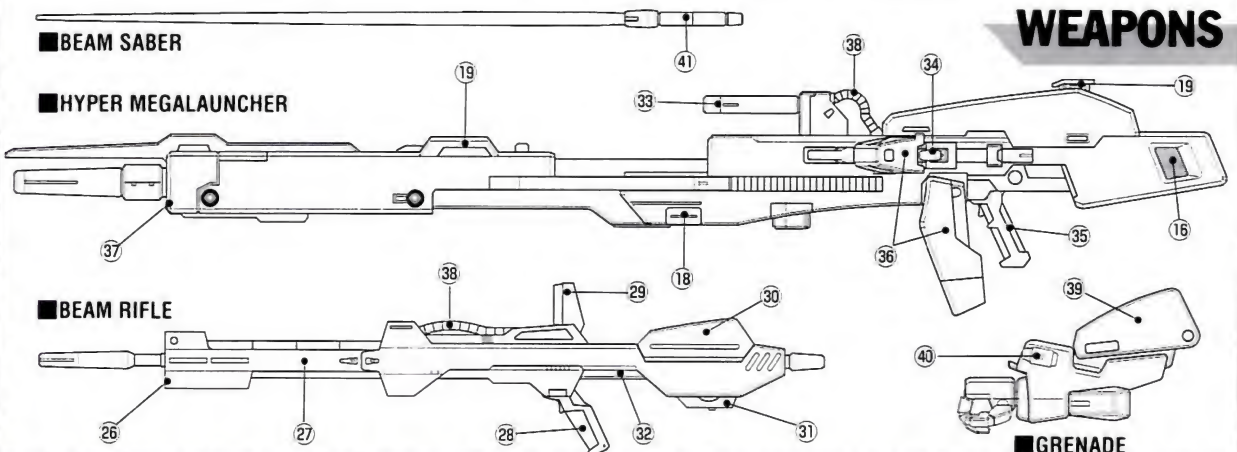
注) この機体は、U.C.0087年12月前後の時期、ハイパーメガランチャーの配備と共に各所の再調整を行った後のものである。実戦投入で得られた稼働データが数多くフィードバックされている。

## BEAM SABER

## HYPER MEGALAUNCHER

## BEAM RIFLE

## WEAPONS

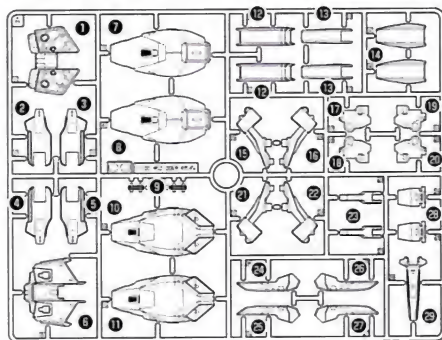


## GRENADE

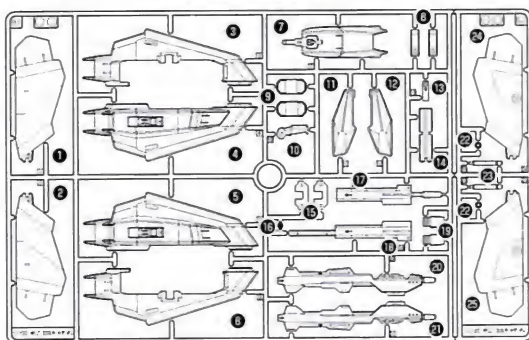


## パーツリスト

## Aパーツ



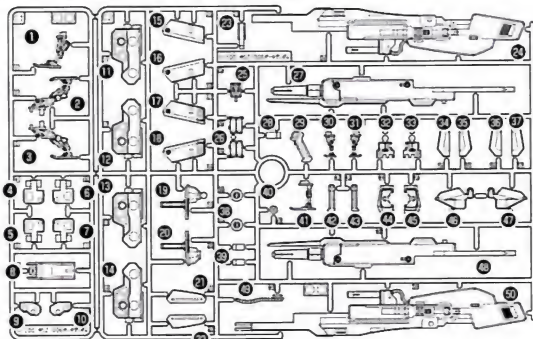
## B1パーツ



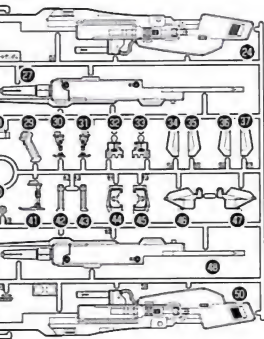
## B2パーツ



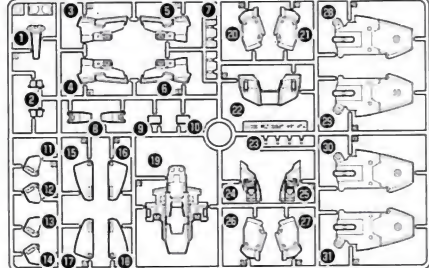
## C1パーツ



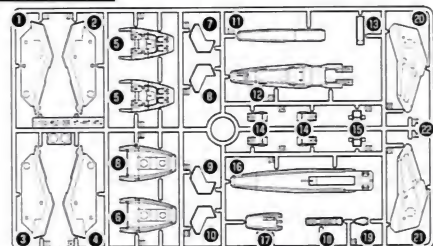
## C2パーツ



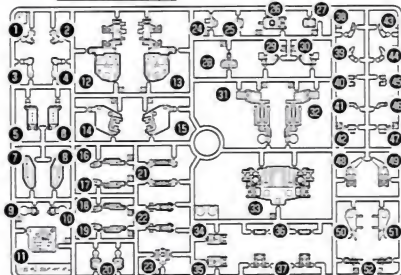
## Dパーツ



## Eパーツ



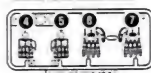
## Fパーツ



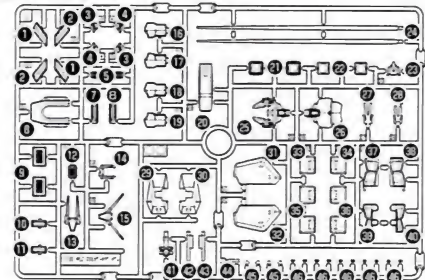
## H1パーツ



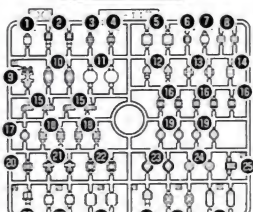
## H2パーツ



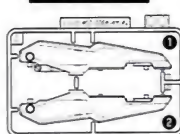
## Gパーツ



## P.Cパーツ



## Iパーツ



- カラーシール……………1
- マーキングシール……1
- ガンダムデカル………1
- ビス……………2  
(1個予備)
- 発光ダイオード………1
- 電池金具……………2種

※このキットの組み立てには+（プラス）ドライバーをしますので別にご用意ください。  
※コイン電池（CR1220）1個使用（別売り）

## 〈お買い上げのお客様へ〉

商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。また、部品をこわしたり、なくした人には実費にておわけします。「部品注文カード」に必要な部品の番号・数量をはっきり書いて切り取り、普通為替または定額小為替で下記までお申し込みください。代金は部品代（1個40円×個数）+郵送料（120円）+為替手数料（金額によって異なります）です。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じる場合があります。部品発送の際に120円を超えるときは不足分を請求、120円以下の時には残額をお返しします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先 (株)バンダイ静岡工場 お客様相談センター・部品係  
〒424-8735 静岡県清水市西久保305 TEL0543-65-5315

## 部品注文カード

0052673-3000

1/100 SCALE MGシリーズ  
ゼータガンダム

必要な部品の番号・数量を書く

●注文された理由（こわした）（こわした）（なくした）  
部品の注文は「郵便為替」か「定額小為替」でお願いいたします。



# 注意

## 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 誤飲の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- コイン電池は飲み込むと危険です。お子様の手の届かない所に保管してください。  
万一飲み込んだ場合は、すぐに医師に相談してください。
- ＋（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
- コイン電池ははめたり、口に入れたりしないでください。

※このキットのLEDを点灯させたいかたは＋（プラス）ドライバーとコイン電池（CR1220）1個が別に必要です。

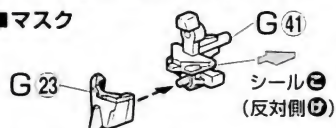
※このキットには接着剤は入っておりません。ディテールアップパーツを接着する場合にはプラスチックモデル専用接着剤を別にお買い求めください。

### ■可動式アンテナ

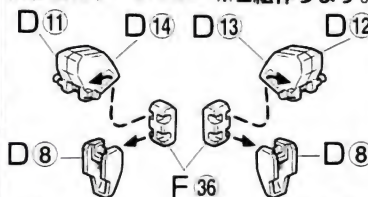


※H1 (3) は最後にはめ込みます。

### ■マスク



### ■ショルダーノズル ※2組作ります。



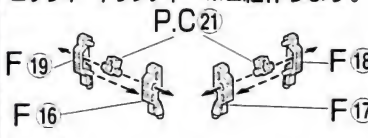
### ■右指



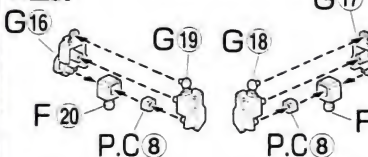
### ■左指



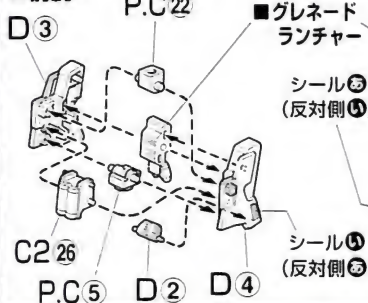
### ■グレネードランチャー ※2組作ります。



### ■上腕



### ■前腕



### ■グレネードランチャー

シール (反対側)

シール (反対側)

## 1 Head

〈頭〉

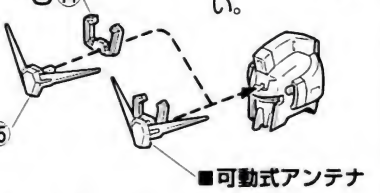


### ■マスク

※先にはめ込みます。

### ■固定式アンテナ

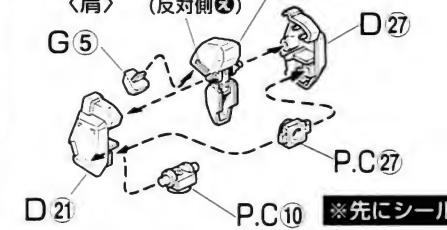
※好みのアンテナを取り付けてください。



### ■可動式アンテナ

## 2 Shoulder

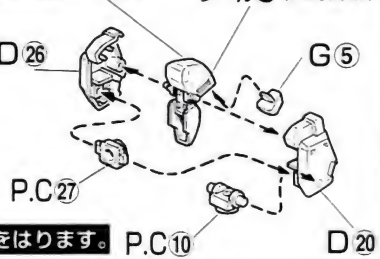
〈肩〉



### ■ショルダーノズル

### ■ショルダーノズル

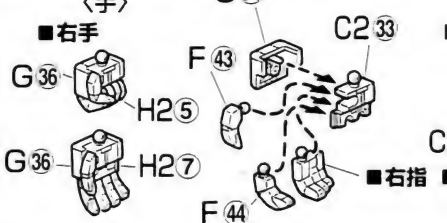
シール (反対側)



※先にシールをはります。P.C10

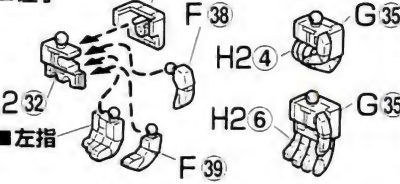
## 3 Manipulator

〈手〉



### ■右手

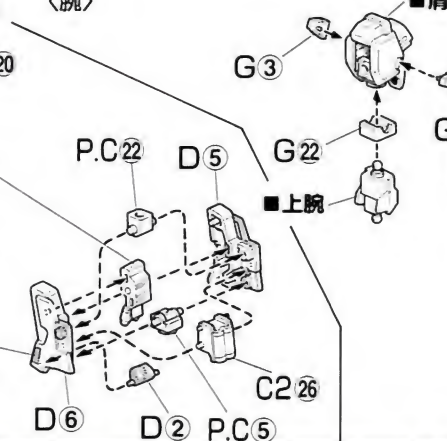
### ■左手



※G33とG34は最後にはめ込みます。

## 4 Arm

〈腕〉

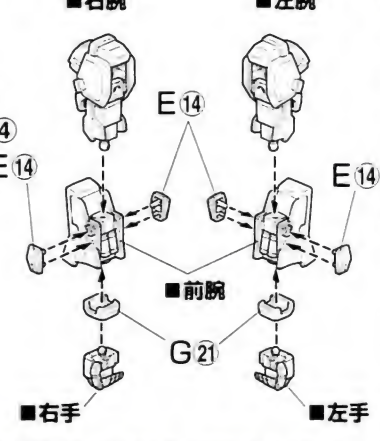


※2組作ります。

### ■肩

### ■右腕

### ■左腕



### ■前腕

### ■右手

### ■左手

### ■右腕

### ■左腕

MSZ-006  
Snap shot

Parts name  
of MSZ-006

Parts List

Head &  
Arm Unit

Leg

Body

Wing &  
Tail Stabilizer

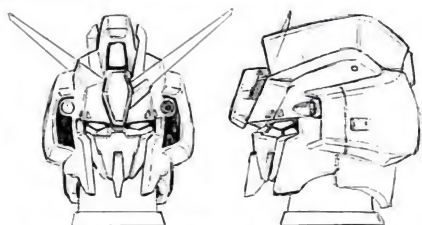
Weapons &  
Final Assemble



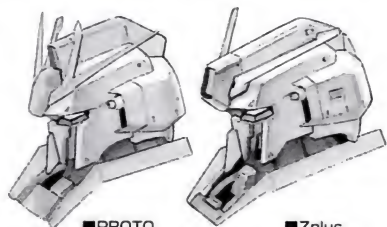
# BODY UNIT

MSZ-006-PI Serial00005

ボディユニットには機体の変形機構のほとんどが集中しており、独自のフレーム構造を持っている。この構造は堅牢で自由度が高い上、コピーが容易なため、後のMSにも多く採用されている。



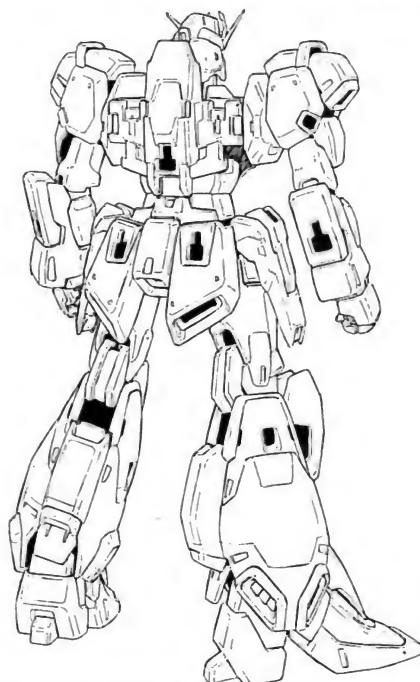
Zガンダムの頭部形状は独特のシルエットを持っている。バリエーションや系列機も多く、ほぼ直系のZプラスや再設計機のリ・ガズィなどの頭部は、俗にゼータタイプとも呼ばれている。



■PROTO

■Zplus

形状は似たように見えるZ系の機体頭部だが、実際のスペックは開発時点によって大きく異なっている。Zプロジェクト当初のXナンバのプロトタイプは、どちらかといえば、同時期に開発されていたMSN-00100百式に近いが、あるいはそれまでにアナハイム社が開発した機体に似たものだった。それが、ウェイブライダーへの変形機構案が導入された時点で、現在のようなエクステリアとアビオニクスを獲得したのである。

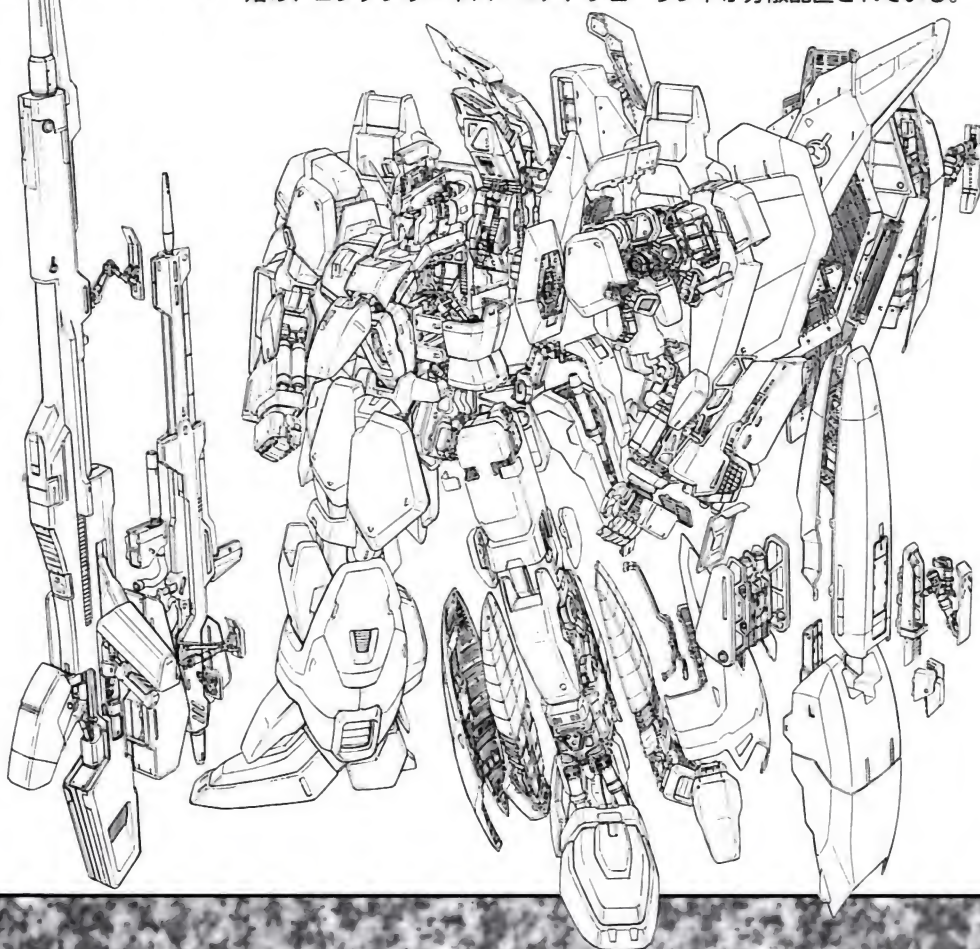


Zガンダムに装備されるフライングアーマーにはいくつかのバリエーションがあり、再突入用のものであっても、形状や機能に若干の差がある。これはウェイブライダー形態時の機動性を向上させたタイプのモジュールである。

## STRUCTURE

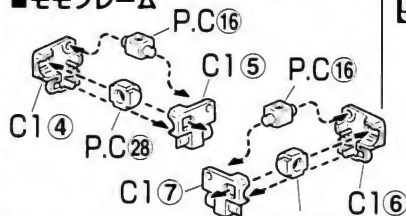
Zガンダムのボディは、構造的に各四肢モジュールのポジショニングのためだけのブロックに見えるが、実際にはコクピットブロックを始め、コンデンサーやバーニア、プロペラントが分散配置されている。

通常のMSの主動力炉はボディに設けられている場合が多いが、Zガンダムのメインジェネレータは脚部に配置されている。これは、変形機構の大部分がボディに集中していることが主な理由だが、実際には各部位との統合制御ユニットやリンケージシステム、大気内稼働に必要な空冷構造、バーニアスラスタやコ・ジェネレータなどが内装されている。また、ウェイブライダー時の動力伝達ルート変更のための構造物や部品なども高密度に実装されている。さらに、あらゆる戦術に対応するため、全く異なるシールドやフライングアーマーの設計案も多く存在する。

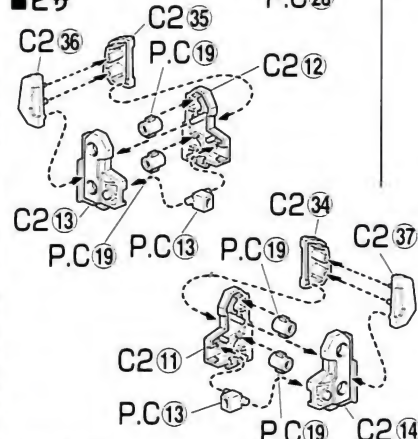




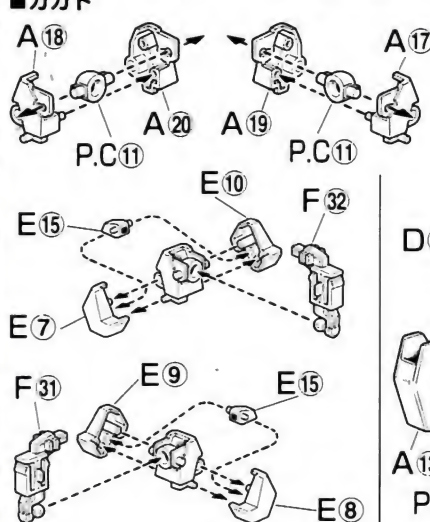
## ■モモフレーム



## ■ヒザ



## ■カカト





# FIGHT'S ON

## Documentary Photographs **WAVE RIDER**



第3世代MSであるZガンダム最大の特徴はウェーブライダーモードと呼ばれる巡航形態への可変機構を有する点にある。元来MS単独での行動範囲の拡大が開発の主眼であったが、他に例の無いWR形態による単機での大気圏突入能力を持った事でZガンダムの作戦領域は同時代のMSの運用を遥かに凌駕し次世代機の開発に大きな影響を与える事となる。

## **BEAM WEAPON**

1年戦争末期よりMSの標準装備として様々な検討が試されたビーム兵器に於いて、一つの究極点とも言えるのがハイパーメガランチャーである。艦載クラスの火力と射程を有する対艦攻撃用のこのクラスの火器はグリプス戦争期の短い期間で飛躍的な進化を遂げ、遂にはMS単機での運用が可能なレベルにまで達した。

## **Z PROJECT**

MSとは異なる進化形態を辿ったMAはその汎用性の追求よりTMA（可変MA）として新たな機動兵器のカテゴリーを築く事になる。またMSもムーバブルフレームを有する第2世代MSの時代に移行し、TMAのノウハウとムーバブルフレームによる機体構造はTMS（可変MS）として新世代のMSを生み出した。アクシズにより先鞭がつけられたTMSの可能性に対し、エゥーゴとAEのMS開発陣は次世代MS開発計画「Zプロジェクト」をスタートさせる事になる。



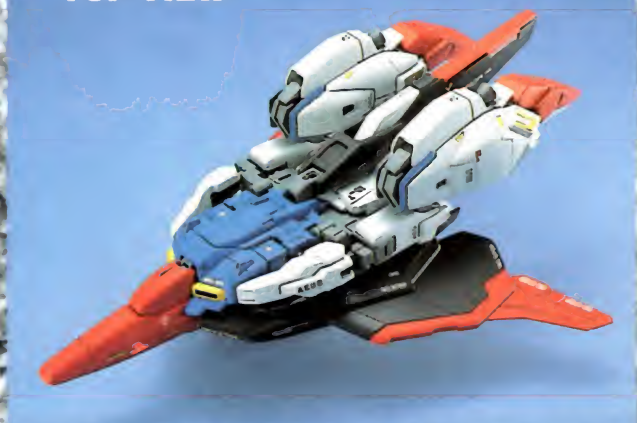
## **WAVE RIDER**

ウェーブライダーモードではスケールキット的な繊細な彫刻やグレードアップパーツとガンダムデカールなどにより航空機的な機体イメージを強調。



**BOTTOM VIEW**

**TOP VIEW**



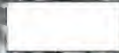



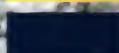



# DETAIL UP

1/100 MSZ-006 ゼータガンダムをさらにリアルに仕上げたい方は、16ページの組立やパッケージの写真等を参考にして接着してください。  
ディテールアップ用のパーツを接着する場合には、接着剤の付けすぎに注意してください。

# PAINTING

※よりリアルに仕上げたいかたは、下の基本色をご覧ください。  
※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

	本体胴や脚部などの塗装色。 ホワイト
	本体胸部分などの塗装色。 インディーブルー
	つま先やシールド上部などの塗装色。 モンザレッド
	胸部インタークや脚部スラスターなどの塗装色。 黄橙色
	ビームライフルやフライングアーマーなどの塗装色。 ミッドナイトブルー
	関節部分やビームライフルエネルギーバックの塗装色。 ニュートラルグレー

ディテールアップ  
完成写真



ノーマル状態完成写真



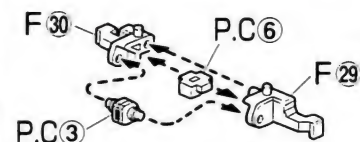
◀ 頭部のアンテナは、可動式とディスプレイ用（開・閉）をセット。

▼ 腰部サイドアーマーを開閉式でリアルに再現。

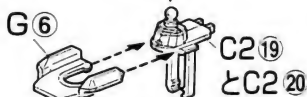
◀ 腕部グレネードランチャーはグレネードバックを装着し、スライドさせることで中のグレネード弾が前方へ押し出されます。



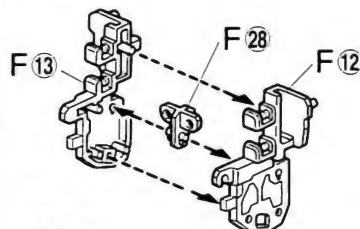
## ■コクピットフレーム



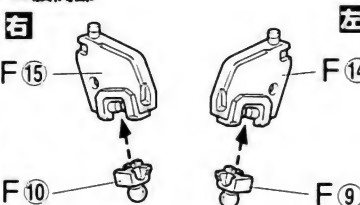
## ■頭部



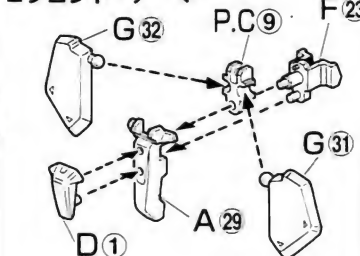
## ■ボディフレーム



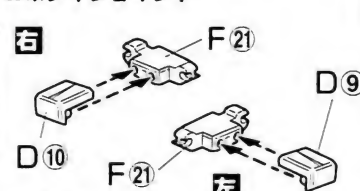
## ■股関節



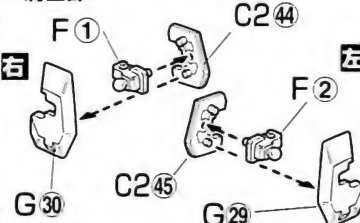
## ■フロント・アーマー



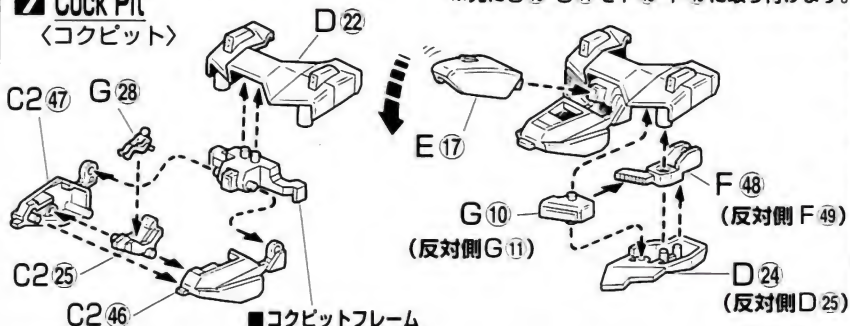
## ■ボディジョイント



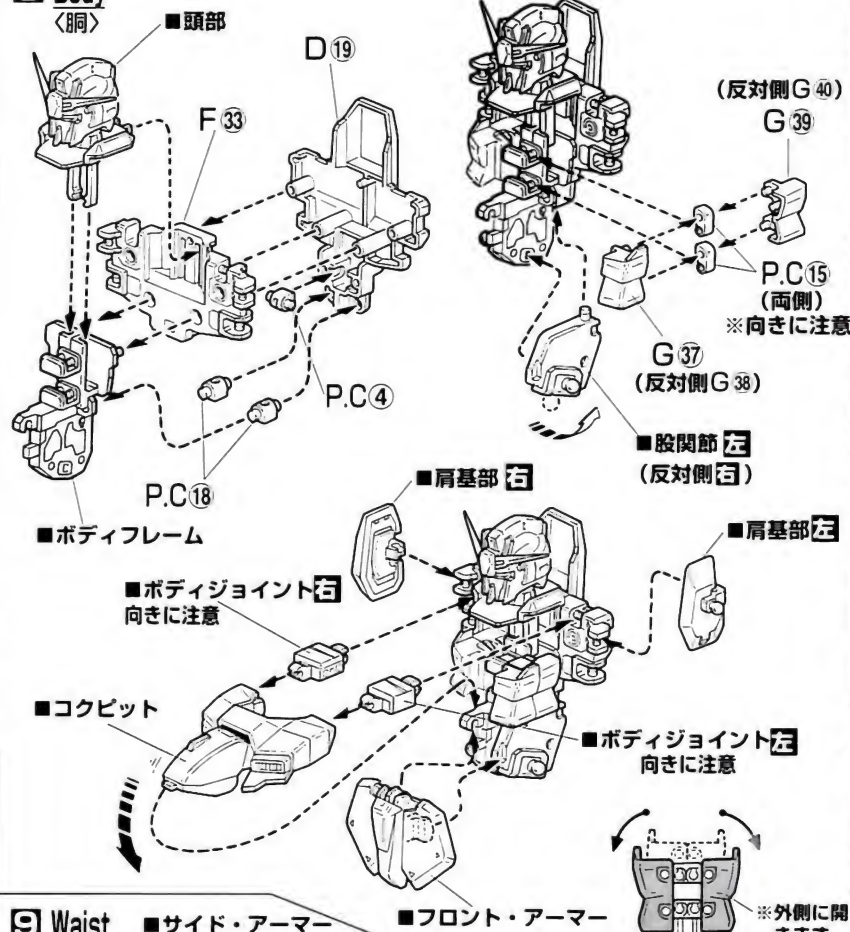
## ■肩基部



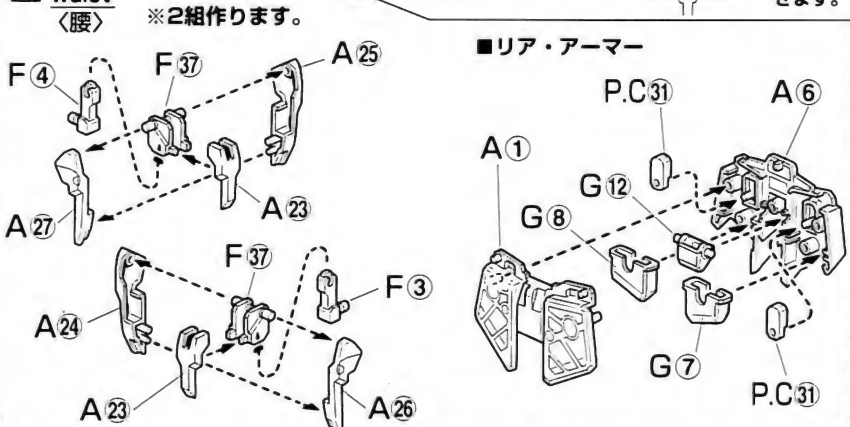
## 7 Cock Pit <コクピット>



## 8 Body <胴>



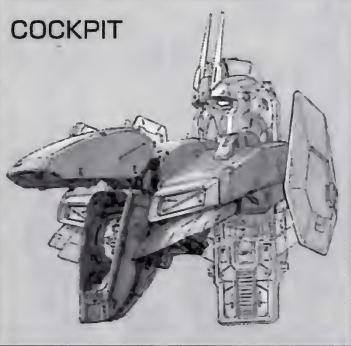
## 9 Waist <腰>





# WAVE RIDER

## COCKPIT



コックピットは、この時期のMSのほとんどに採用されているイジェクションホッドを基に再設計されたもの。変形に伴う荷重にも対応できるよう、リニアシートも専用のものが採用されている。

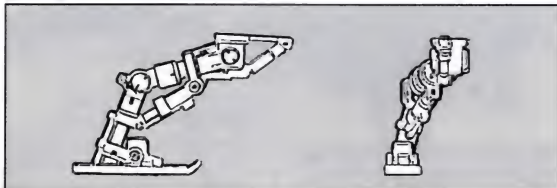
ウェイブライダーへの変形はZガンダム最大の特徴である。これによって、MSは機動兵器としての行動域を飛躍的に拡大し、さらなる汎用性と万能性を獲得した。



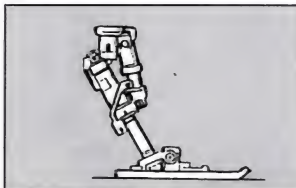
ウェイブライダー時の機動は、基本的に機体各所のバーニアスラスターによって行うが、緊急時の加速や急激な方向転換は、機体上部の垂直翼にあたる「ロングテールバーニアスタビライザー」によって行う。このモジュールは、一年戦争以後、MSに積極的に導入されたAMBACシステムの一つであるバインダーの概念をさらに発展させたもので、質量移動による方向転換や姿勢制御と同時に、機動も行うという画期的なシステムであり、当然、MS形態時にも非常に有効なユニットである。

Zガンダムが変形するウェイブライダーは、単に大気圏への突入を可能とするのみならず、宇宙戦闘機クラスの空間戦闘能力と加速性を併せ持っている。なぜなら、変形することで機体各所に分散配置された各部バーニアスラスターのベクターが機体後方に集中することにより、その全出力を加速のためだけに振り向けられるからである。さらに大気圏内においては、フライングアーマーと胸部のインテークから大気を取り込む熱核ジェットによって、短時間ながらも圏内飛行を可能としている。

## 右側メインギア



## ノーズギア



ウェイブライダーは基本的に大気圏突入のための「滑空」を可能とするものだが、Zガンダムのウェイブライダー形態は、大気圏内での「飛行」も可能としている。変形により空力特性が向上するため、高速移動の際には確かに有効だが、機体に十分な翼面積がある訳ではなく、実際にはプロペラントの燃焼を含む強力な推進力によって「飛行」しているに過ぎない。そこで、航空能力を併せ持つ「ウェイブシューター」タイプのフライングアーマーも考案された。さらに、カラバによって少数生産されたZプラス（Aタイプ）などは、戦闘機並の空戦能力を持つ機体として再設計されたものだ。なお、便宜上可変MSの非MS形態のことを「ウェイブライダー形態」と呼ぶ場合もある。

MSZ-006  
Snap shot

Parts name  
of MSZ-006

Parts List

Head &  
Arm Unit

Leg

Body

Wing &  
Tail Stabilizer

Weapons &  
Final Assemble

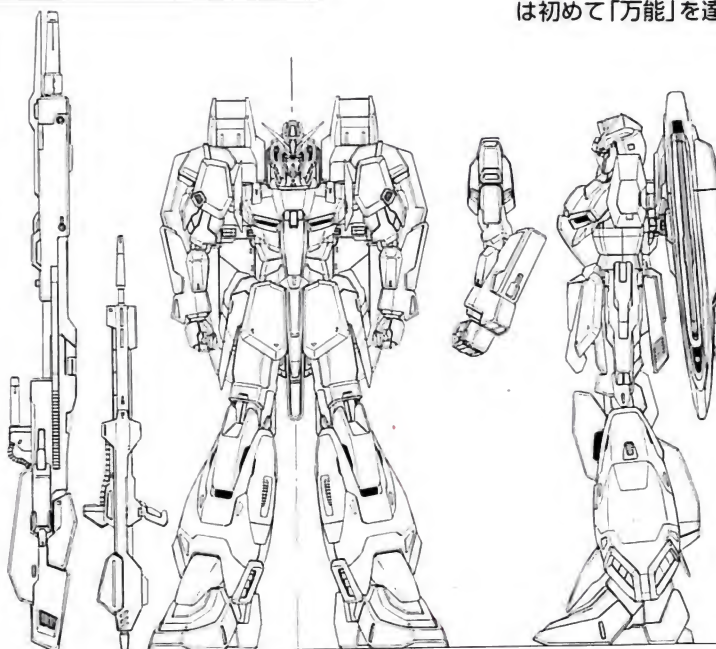




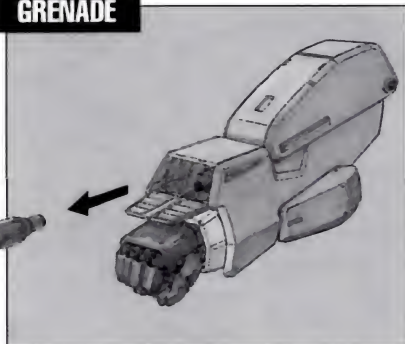


# WEAPONS

これらの兵装は非常にシステムティックに設計されており、携行に際しての障害はほとんどない。Zガンダムは初めて「万能」を達成したMSであるともいえるだろう。

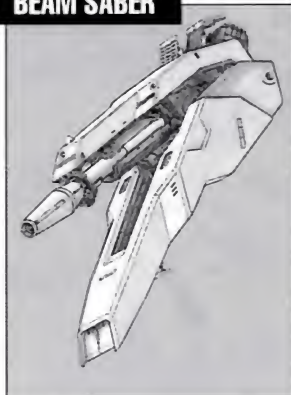


## GRENADE



標準装備として腕部に内装されるグレナードは、近接戦闘において威力を発揮する。的確な運用であれば敵機に致命傷を与えることもできる。オプションマガジンによって装弾数を増やすこともできるが、変形する際には外さなければならない。

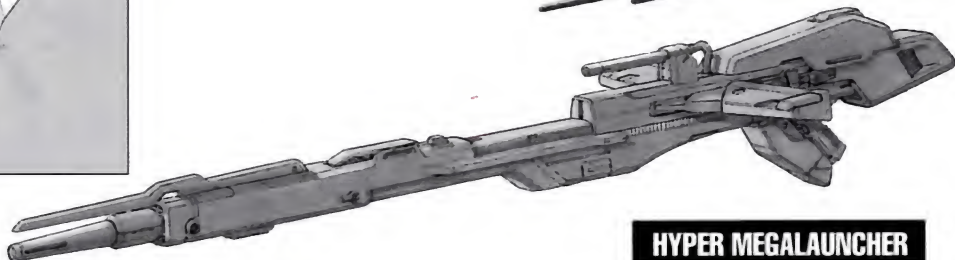
## BEAM SABER



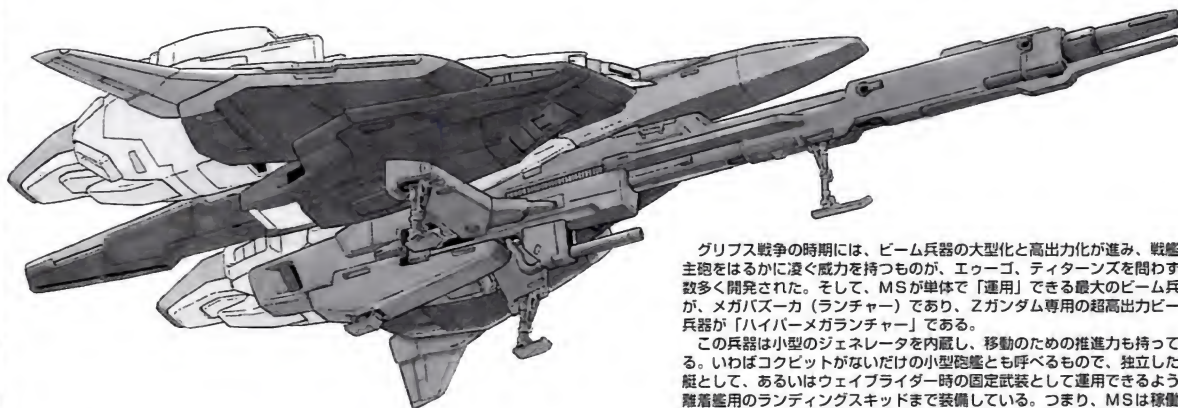
Zガンダムに標準装備されているビームサーベルは、サイドアーマーに収納された状態で、ビームガンとして使用することもできる。ただし武装としては出力が低いため、主に変形時などの牽制や攪乱、離脱のために用いられることが多い。

## BEAM RIFLE

この時期「ビームライフル」はMSの標準的な武装となっているが、Zガンダムが携行するビームライフルは、標準的なエネルギーバックを使用しながら、過常型を上回るビーム収束率と貫通力を獲得している。さらに、ロングビームサーベルとして使用することもでき、近接戦闘においても威力を発揮する。



## HYPER MEGALAUNCHER



グリプス戦争の時期には、ビーム兵器の大型化と高出力化が進み、戦艦の主砲をはるかに凌ぐ威力を持つものが、エウゴ、ティターンズを問わず、数多く開発された。そして、MSが単体で「運用」できる最大のビーム兵器が、メガバズーカ（ランチャー）であり、Zガンダム専用の超高出力ビーム兵器が「ハイパーメガランチャー」である。

この兵器は小型のジェネレータを内蔵し、移動のための推進力も持っている。いわばコクピットがないだけの小型戦艦とも呼べるもので、独立した艦艇として、あるいはウェーブライダー時の固定武装として運用できるよう、離着陸用のランディングスキッドまで装備している。つまり、MSは稼働の際のコントロールを行うためだけに必要であると言っても過言ではない。その破壊力はMSが「携行」できる武器の中で最強のものである。

MSZ-006  
Snap shot

Parts name  
of MSZ-006

Parts List

Head &  
Arm Unit

Leg

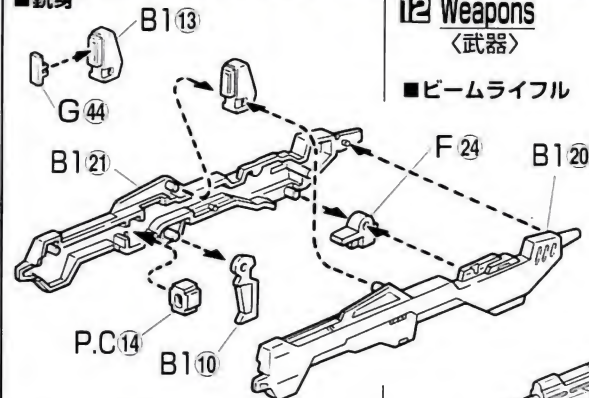
Body

Wing &  
Tail Stabilizer

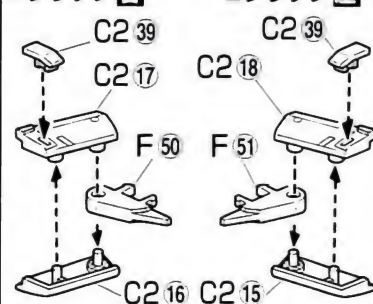
Weapons &  
Final Assemble



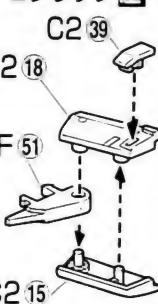
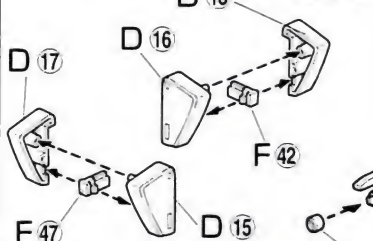
## ■銃身



## ■グリップ右



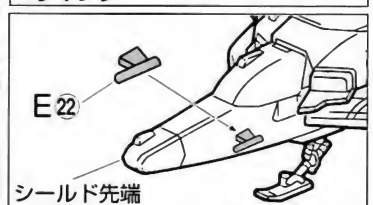
## ■グリップ左

■グレナードランチャー用  
カートリッジ

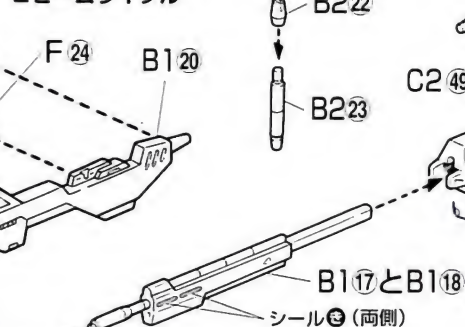
## ■グレードアップパーツの接着



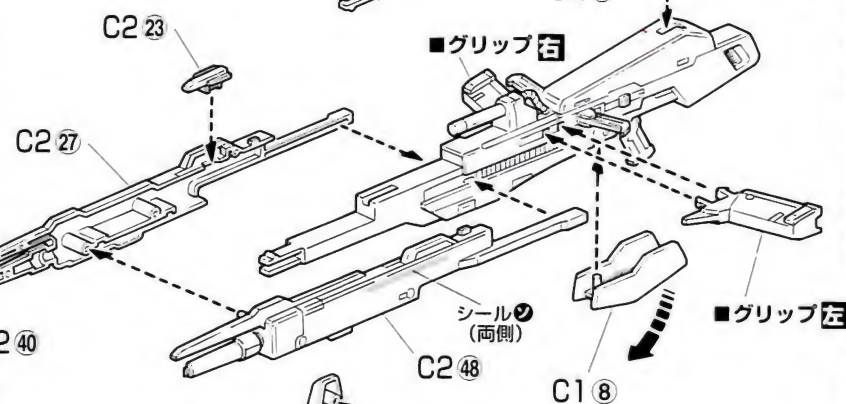
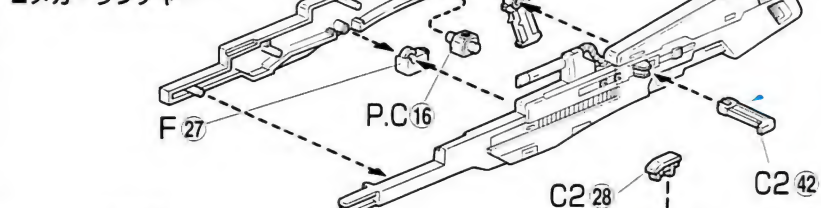
## ■ウイング

12 Weapons  
<武器>

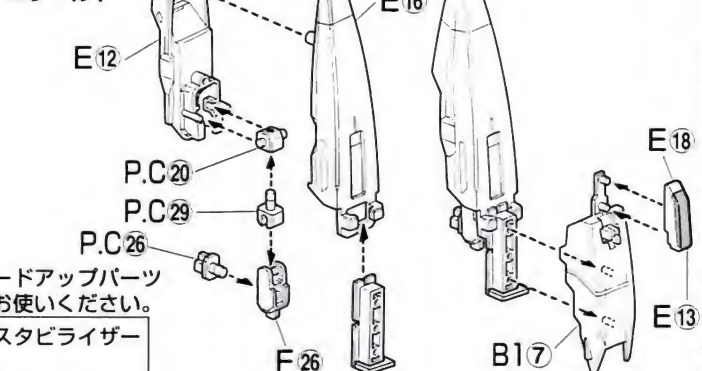
## ■ビームライフル



## ■メガ・ランチャー



## ■シールド

※余ったグレードアップパーツ  
はご自由にお使いください。

(向きに注意) B114

※カチッと はめ込みます。

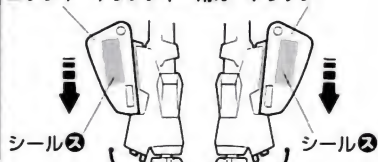


※ビームサーベルをサイドアーマーに収納します。



■ビームサーベル

■グレネードランチャー用カートリッジ

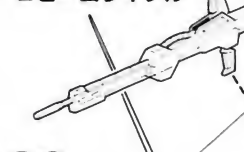


※前方にスライドさせるとグレネード弾がせりだします。

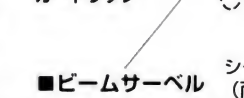
## 13 Final Construction

〈完成〉

■ビームライフル



■グレネード・ランチャー用カートリッジ



■ビームサーベル

シール② (両脚)

■右脚

■左脚

シール③ (両脚)

■シールド

シール④

シール⑤

シール⑥

※G 27 は好みの場所にかざってください。

■右腕

■サイド・アーマー (両側)

■左腕

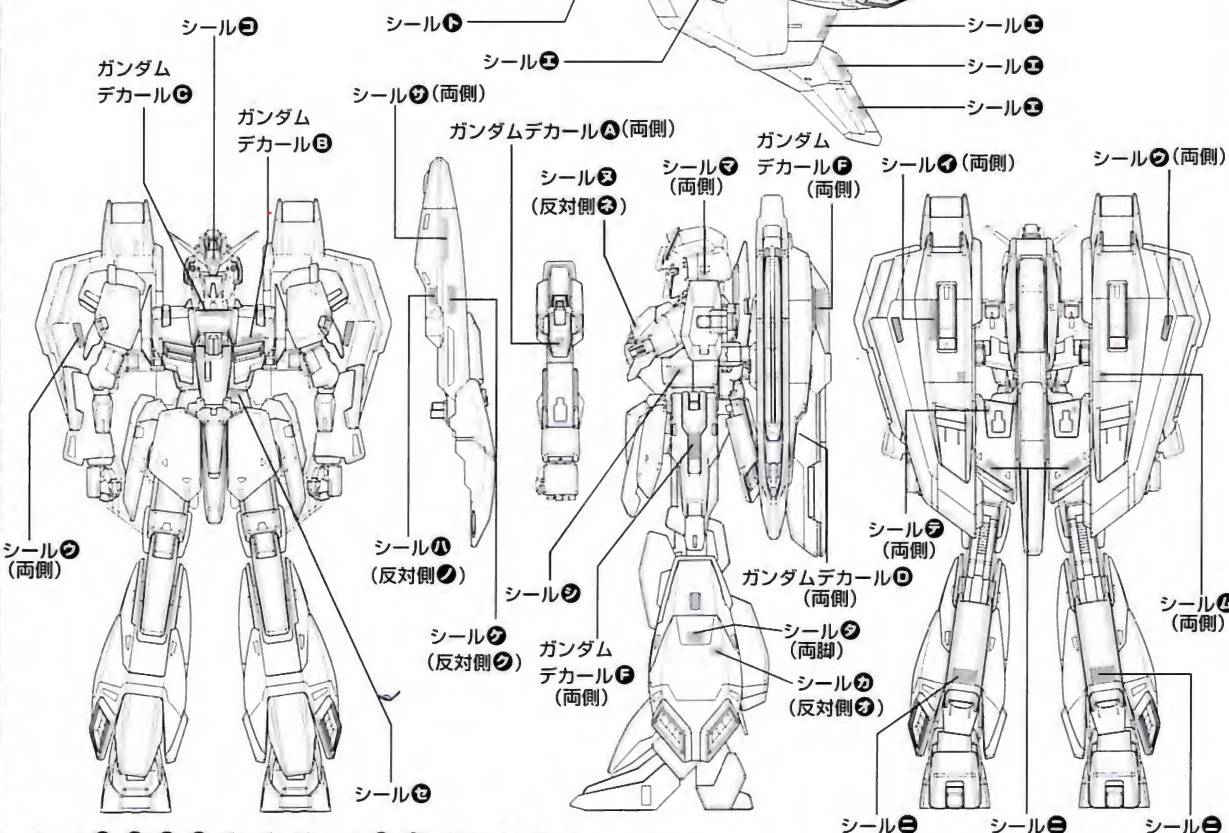
シール⑦

## Seal

下の図を見て、ガンダムデカールやシールの位置を確認してください。

ガンダムデカールの貼りかた。

1. 転写するマークを大きめに切り取ります。
2. 転写する場所に軽く押さえ、ボールペン等の先の丸い物で上から軽くこすりつけます。
3. シート部分を静かにはがし、転写していない部分があれば、もう一度転写していない部分をこすりつけます。



※シール②・③・④・⑤ ガンダムデカール③・④ は好みの場所にはってください。

MSZ-006  
Snap shot

Parts name  
of MSZ-006

Parts list

Head &  
Arm Unit

Leg & Foot

Body

Wing &  
Tail Stabilizer

Weapons &  
Final Assemble



# TRANSFORMATION SYSTEM

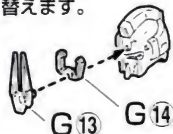
※キットの変形パターンは、設定とは異なります。

## 1 Body

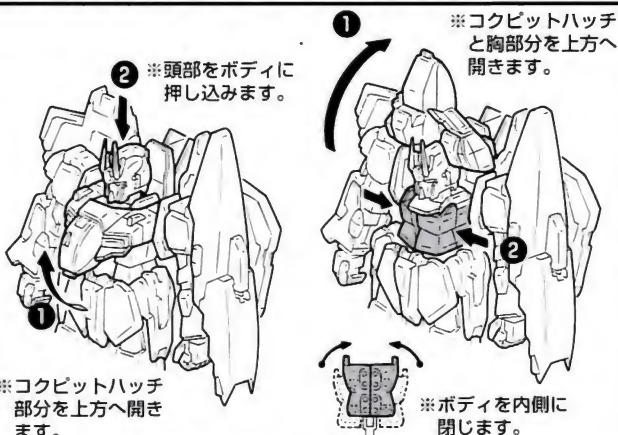
■可動式アンテナ  
アンテナを閉じます



■固定式アンテナ  
アンテナを付け  
替えます。



※コクピットハッチ  
部分を上方へ開き  
ます。

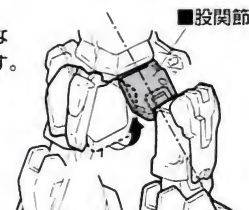


## 2 Waist

※フロントア  
ーマーを前方に  
上げます。



※股関節を図の様な  
角度まで開きます。



※股関節を上方に回  
転させ、リアア  
ーマーのピンに差し  
込みます。

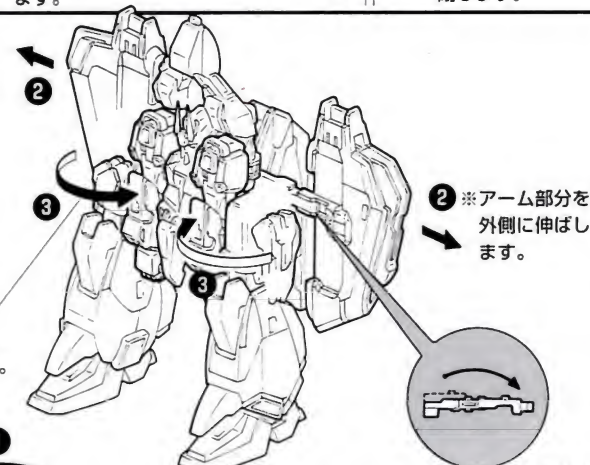


## 3 Wing

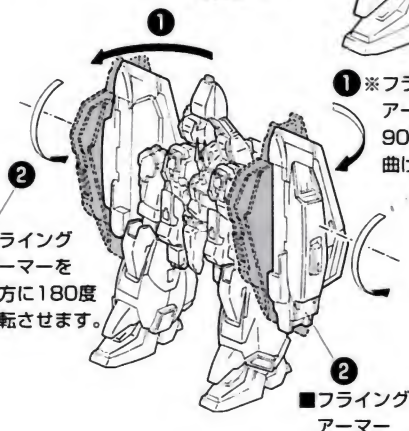
※肩のパーツを図の  
様にたたみます。



※腕を内側に回転させ  
図の様に収納します。



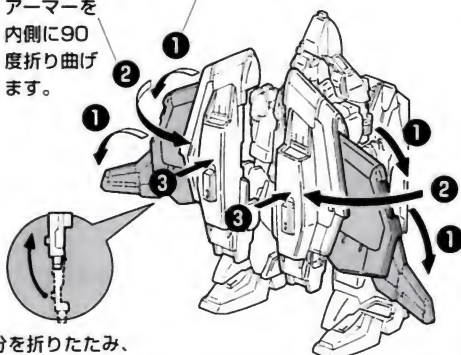
※フライング  
アーマーを  
前方に180度  
回転させます。



※フライング  
アーマーを  
90度折り  
曲げます。

※フライング  
アーマーを  
内側に90  
度折り曲げ  
ます。

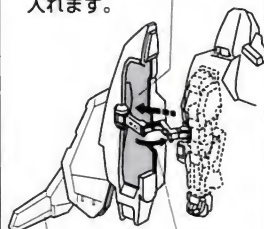
※ウイングをスライド  
させて広げます。



※アーム部分を折りたたみ、  
腕をウイングにかぶせます。

### 3を裏側から見た図 (左腕側)

※ウイングをスライドさ  
せて開いたスペースに腕を  
入れます。



※ウイングを  
図の位置まで  
開きます。

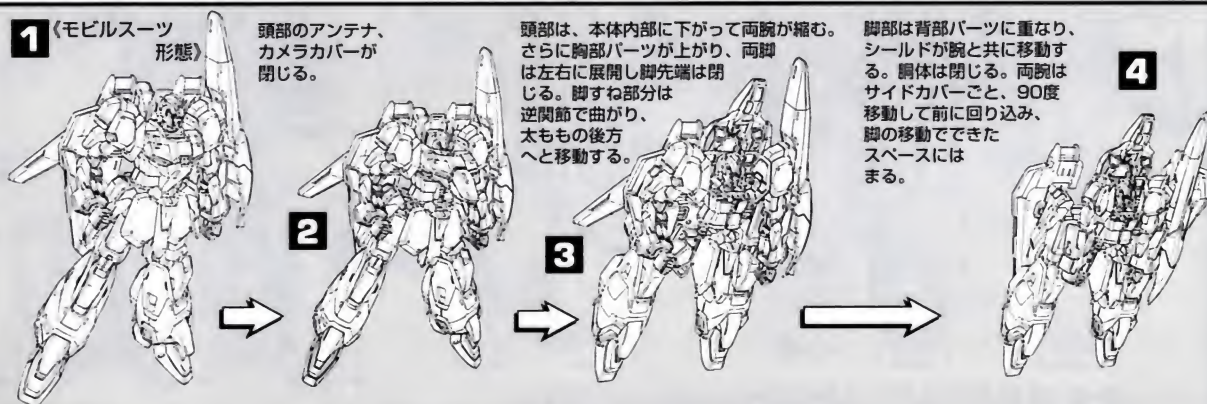
## 変形パターン・設定集

### 1 〈モビルスーツ 形態〉

頭部のアンテナ、  
カメラカバーが  
閉じる。

頭部は、本体内部に下がり、両腕は縮む。  
さらに胸部パーツが上がり、両脚  
は左右に展開し脚先端は閉  
じる。脚すね部分は  
逆関節で曲がり、  
太ももの後方  
へと移動する。

脚部は背部パーツに重なり、  
シールドが腕と共に移動す  
る。胴体は閉じる。両腕は  
サイドカバーごと、90度  
移動して前に回り込み、  
脚の移動でできた  
スペースには  
まる。





## 4 Landing Gear

※シールドを伸ばした状態にします。

※シールドのミゾにさし込みます。

■シールド

■シールド

■ハイパーメガランチャー

C1①

E⑬

C1②

B1⑧

C1③

C2③①

C2④①

C2③②

C2③③

C2③④

C2③⑤

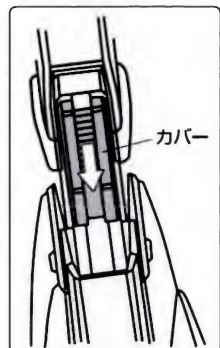
※ジョイント部分を図の様に變形させておきます。

※先に取り外しておきます。

※グリップカバーを閉じます。

## 5 Foot

※ヒザの裏側にあるカバーを下側に下げます。



※足の各部分をたたみます。

※180度回転させます。

※押し込みます

※180度上に回転させます。

※ヒザ関節

※ヒザから下の部分を図の様に折り曲げます。

## 6 Beam Rifle

※センサーをたたみます。

※銃身を収納します。

※グリップをたたみます。

※ジョイント部分を起こします。

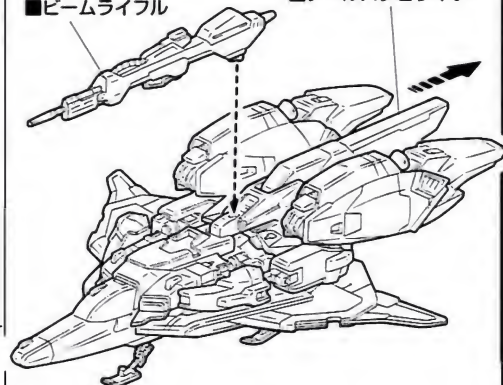
## 7 Wave Rider

※テールスタビライザーを図の様に後方に伸ばします。

※ビームライフルを取り付けます。

■ビームライフル

■テールスタビライザー



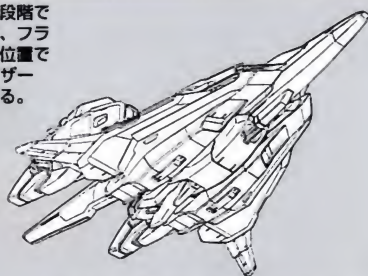
シールドがセンターへ移動しながら前進し、正位置に来る。ロングテール・スタビライザーはスイングし、背部のフライングアーマーは、両側から回り込んで、ボディを保護する形になる。

5

6

シールドと機体は、この段階ではまだ密着していないが、フライングアーマーはサイド位置で180度回転。スタビライザーはフルダウンの状態となる。フェアリングは関節のジョイント部にあって、脚の變形によって出てくる。

7



シールドが機体とロックしてフライングアーマーを固定。腰のサイドアーマーが180度回転し前方を向く。ノズルが出てウェイブライダー完成。





協力：ホビージャパン

反地球連邦政府組織（エウゴ）  
可変型試作モビルスーツ  
MSZ-006「ゼータガンダム」  
1/100スケール  
マスターグレードモデル

**MSZ-006 ZETA GUNDAM**  
A.E.U.G. ATTACK USE PROTOTYPE VARIABLE FORM MOBILE SUIT